

114-2學年度動畫創作組讀書會計劃表

上課時間：禮拜四18:00-20:00 地點：傳播館Q206

週次	日期	課程內容	授課	備註
一	2/26	開學週		
二	3/5	加退選		
三	3/12	課程介紹+自我介紹+破冰遊戲	全體	
四	3/19	動畫十二法則	應佳恩	動態設計分享 (佳恩) 作業:十二法則練習
五	3/26	介紹及觀摩MG動畫	林妤潔	動態設計分享 (家妤、妤潔)
六	4/2	教學行政觀摩日放假		
七	4/9	腳本設計與發想	應佳恩	
	4/11	業師課 13:00-17:00		角色設計
八	4/16	鏡頭語言	林妤潔	作業:三種鏡頭語言
	4/18	業師課 13:00-19:00		MG動畫轉場
九	4/23	期中週		
十	4/30	人物跑步動畫	劉家妤	動態設計分享 作業:人物跑步動畫

週次	日期	課程內容	授課	備註
十一	5/7	簡易MG動畫	林妤潔	動態設計分享
十二	5/14	逐格掃光動畫	劉家妤	動態設計分享
十三	5/21	自學經驗	學弟妹	動態設計分享
十四	5/28	自學經驗+作品進度交流	全體	動態設計分享
十五	6/4	同樂會	全體	
十六	6/11	期末多元評量週		
十七	6/18	彈性教學周		

課程內容

1. 認識動畫基礎知識：分鏡腳本、鏡頭語言
2. 認識MG動畫 (Motion Graphics) 與逐格動畫的基礎知識與操作
3. 動態設計交流：欣賞更多不同風格、動態的動畫或廣告
4. 完成招生展作品 (劇情、分鏡)
5. 參加比賽https://prj.gamer.com.tw/acgaward/2026/rule_anime.php

讀書會規章

1. 請假請事先向組長報備並說明原因，且請假狀況會列入評分，需自行斟酌。
2. 未出席讀書會**超過三次者，視同退媒體。**
3. 學習態度、作業繳交狀況、出席狀況會列入評分。
4. 至少參與該組讀書會三分之二的時數。
5. 三分之一時數可選修它組讀書會，亦可選擇皆在原組修習。
6. 作業在讀書會前上傳到雲端。
7. 每堂課結束後記得填寫**回饋表**。

作業

1. 動態設計分享(不限動畫、廣告)
2. 十二法則練習

3. 三種鏡頭語言
4. 人物跑步動畫
5. 自學經驗分享

重大日程

1. 4/11業師課-角色設計
2. 4/18業師課-MG動畫轉場
3. 5/31第二階段面試